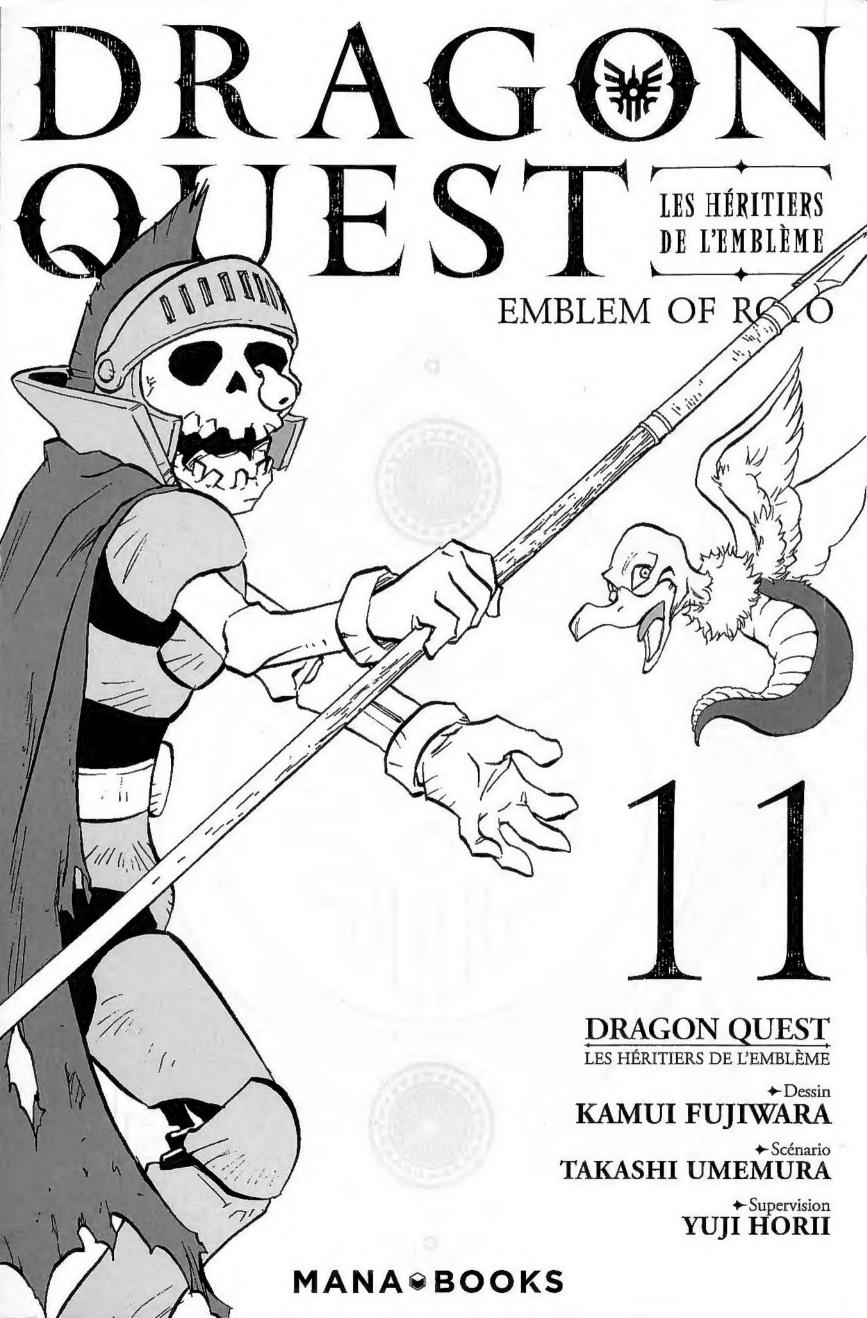




## KAMUI FUJIWARA

Dans ce tome, l'ennemi développe des trésors de ruse et de précautions pour ne pas divulguer sa véritable identité. Le tournoi d'arts martiaux suit son cours, et d'inquiétantes manigances troublent son bon déroulement... Si vous ne restez pas attentifs, de précieux indices pourraient vous échapper!





## EMBLEM OF ROTO: LES HÉRITIERS DE L'EMBLÈME



11

# #106: Un changement remarquable

#106 Un changement remarquable .... 3 #107 Un combat plus éprouvant que prévu .... 21 #108 Décevante conclusion ..... 39 #109 D'une victime à l'autre ..... 57 #110 Qui est envoûté? ..... 75 SOMMAIRE #111 Le suspect ..... 93 #112 Contre-interrogatoire ..... 109 #113 La faille .... 127 #114 La corde rompue ..... 145 #115 La prophétie de l'ancien ..... 163 BONUS Comment corriger un point faible ..... 181





















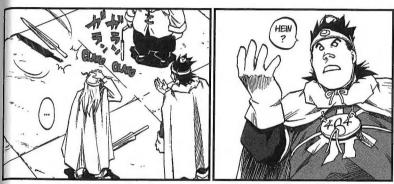






















ÇA VA PAS, NON ?!

QU'EST-CE QUI T'A PRIS ?!









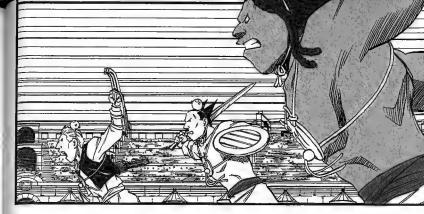














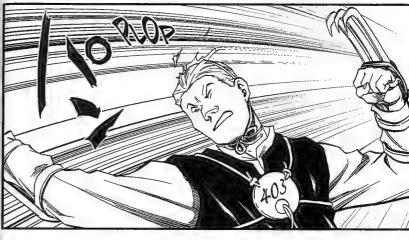


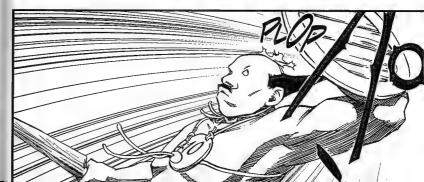










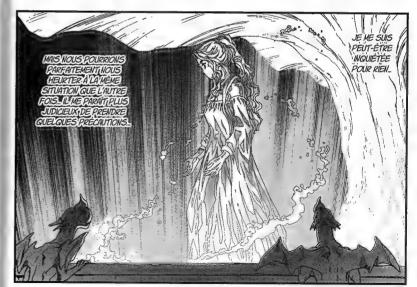


## #107: Un combat plus éprouvant que prévu















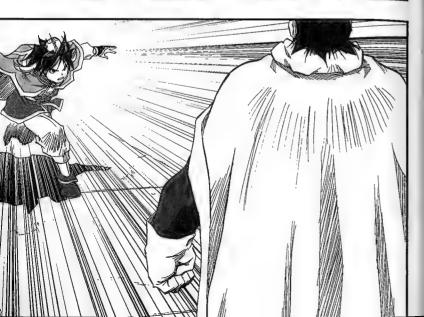














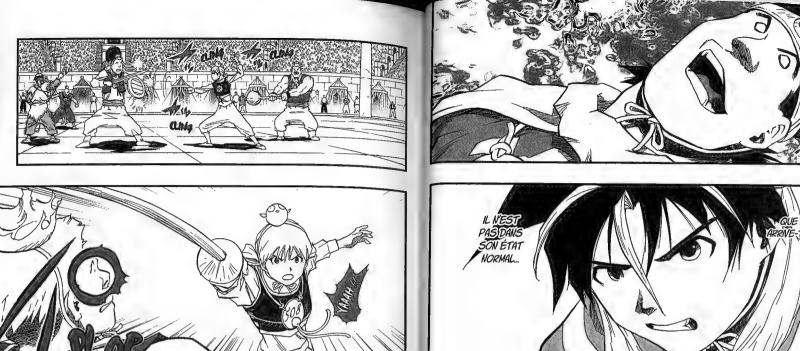
































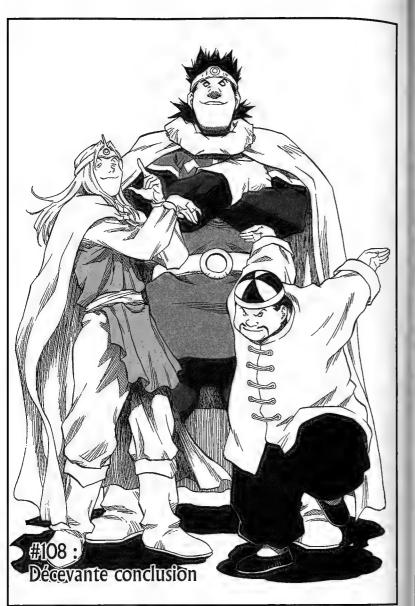






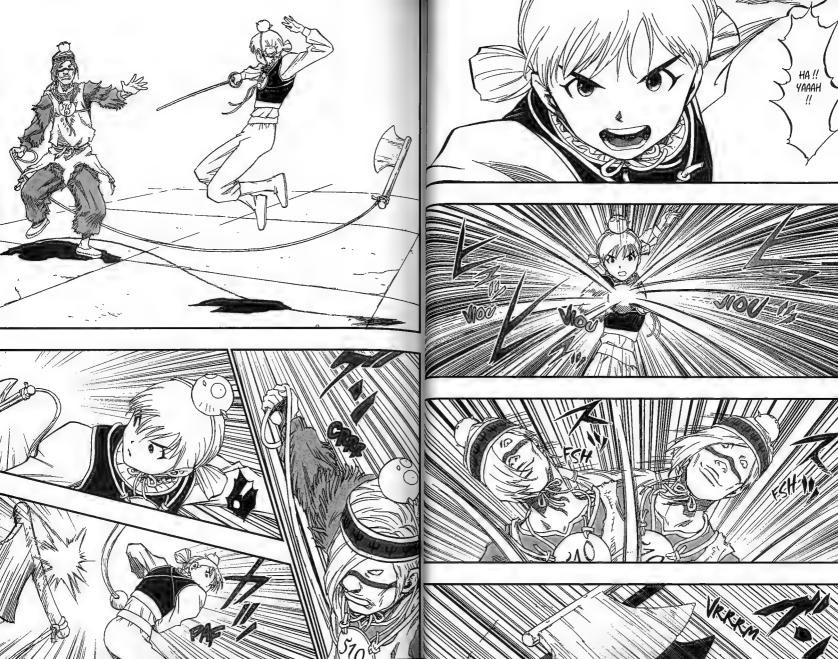




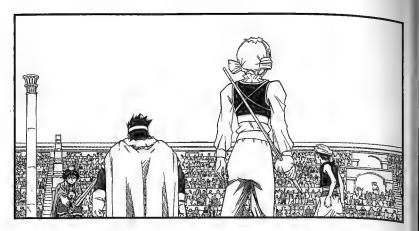




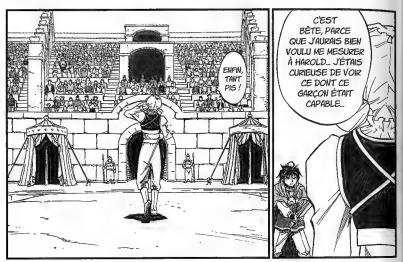


















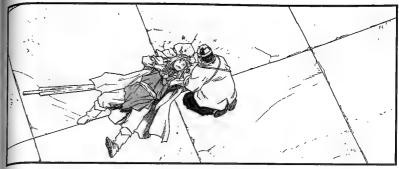
























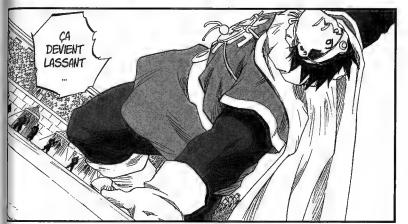




























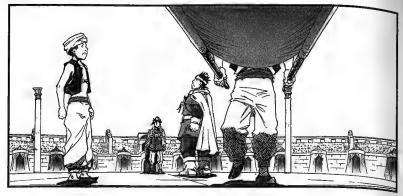








### #109 : D'une victime à l'autre

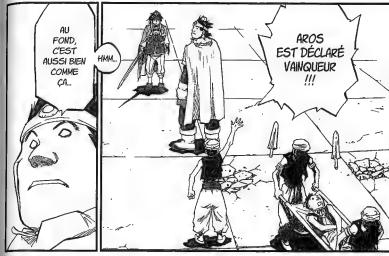


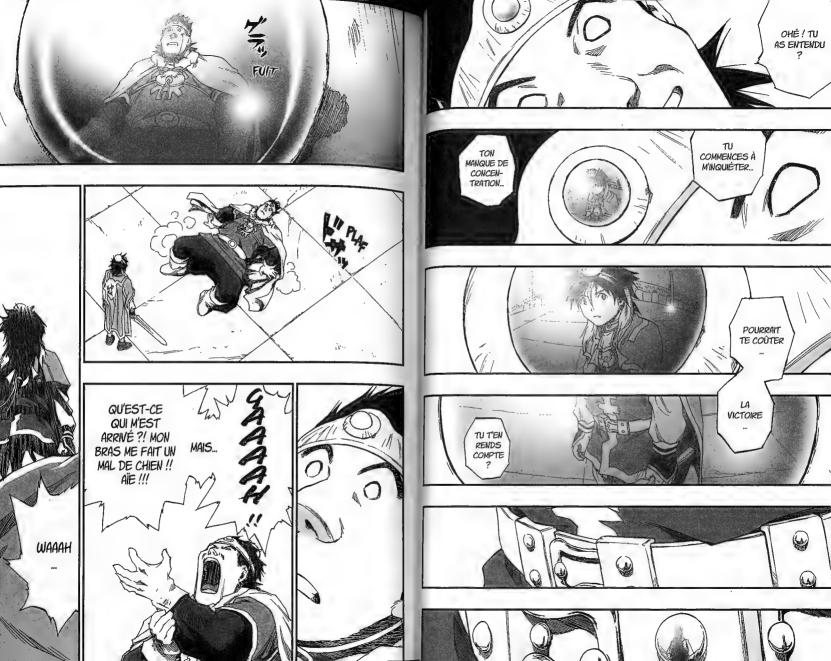




















QUELQUE CHOSE... EST EN TRAIN...





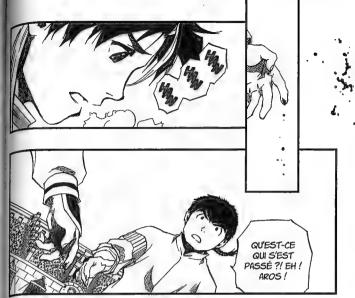






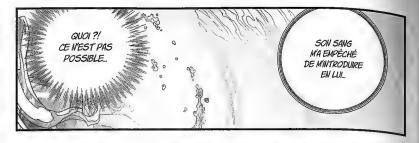














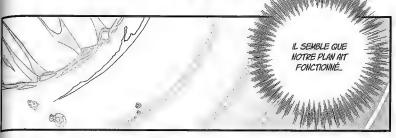














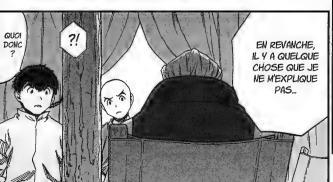








LE CONCURRENT DE TOUT À L'HEURE... LE DÉNOMMÉ GALBO...























































IL SUFFIT
DE DÉMASQUER LE
CONCURRENT EINOÛTÉ
AVANT LA FIN DU TOURNOI,
AFIN DE CAPTURER ET DE
NEUTRALISER L'ENNEM
INVISIBLE!



IL Y A UNE

SOLUTION

SIMPLE AU

PROBLÈME















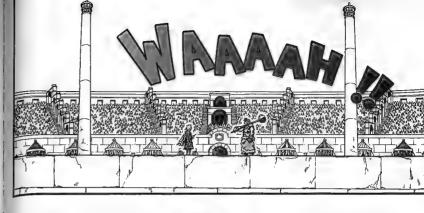






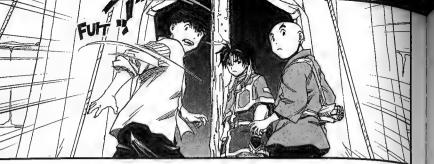


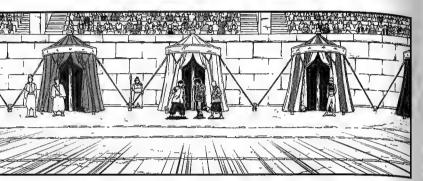


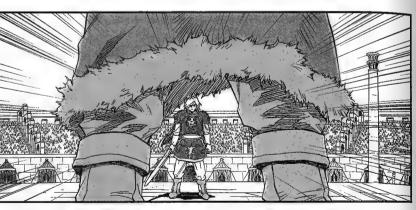




































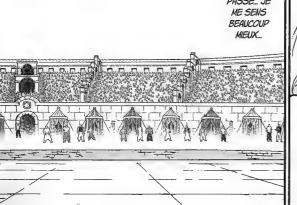










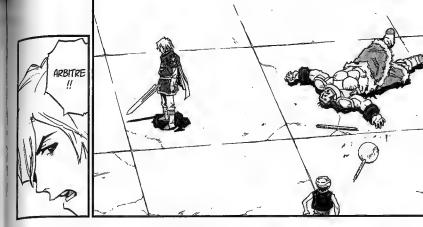








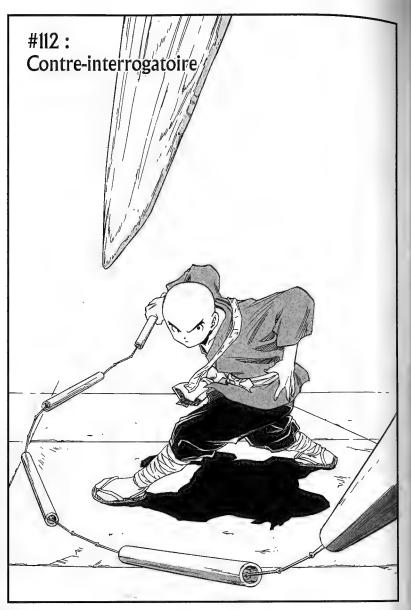














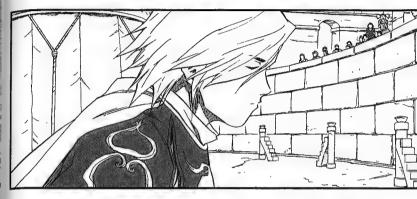




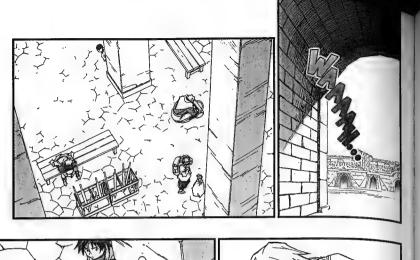




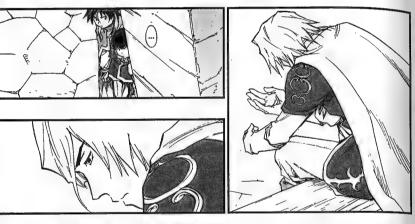








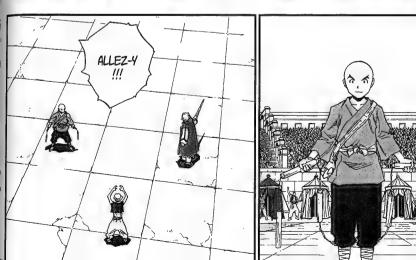


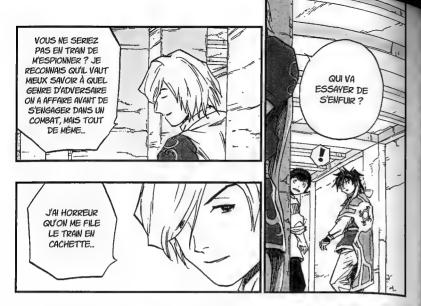


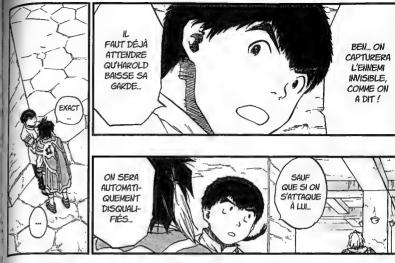








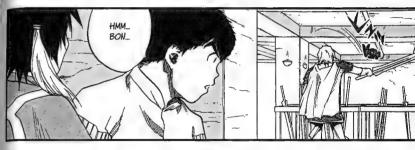
































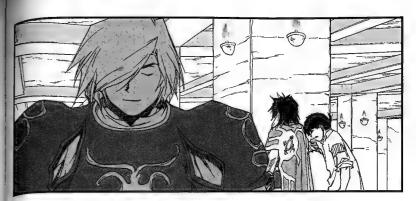






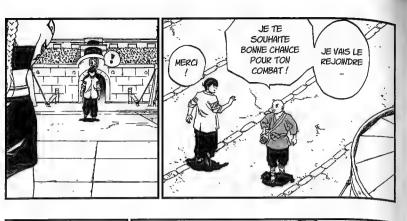












LE TROISIÈME

QUART DE FINALE

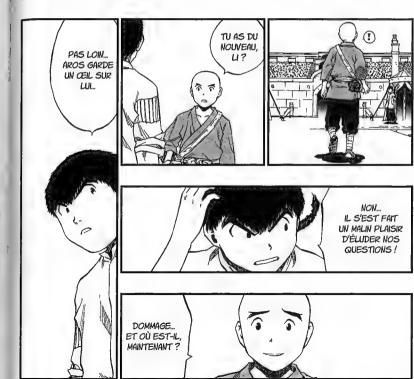
OPPOSERA LI À GIMLET!

ALLEZ-Y





































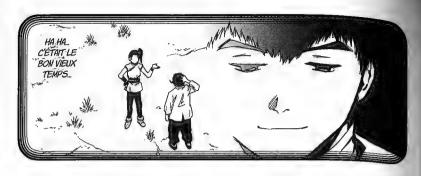


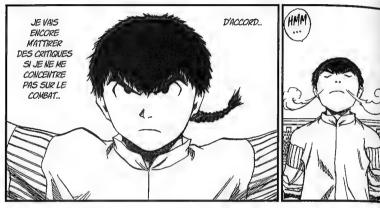














































C'EST
POSSIBLE...
MAIS COMME
ON NE RETROUVE
PAS HAROLD, ON
NE PEUT PAS EN
AVOIR LE CŒUR
NET...

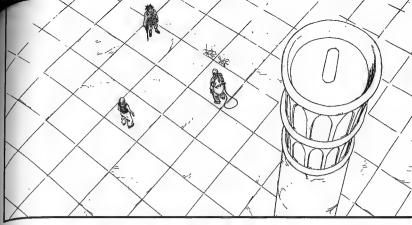


























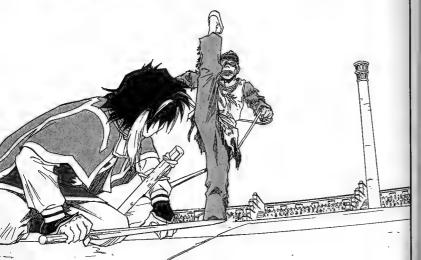






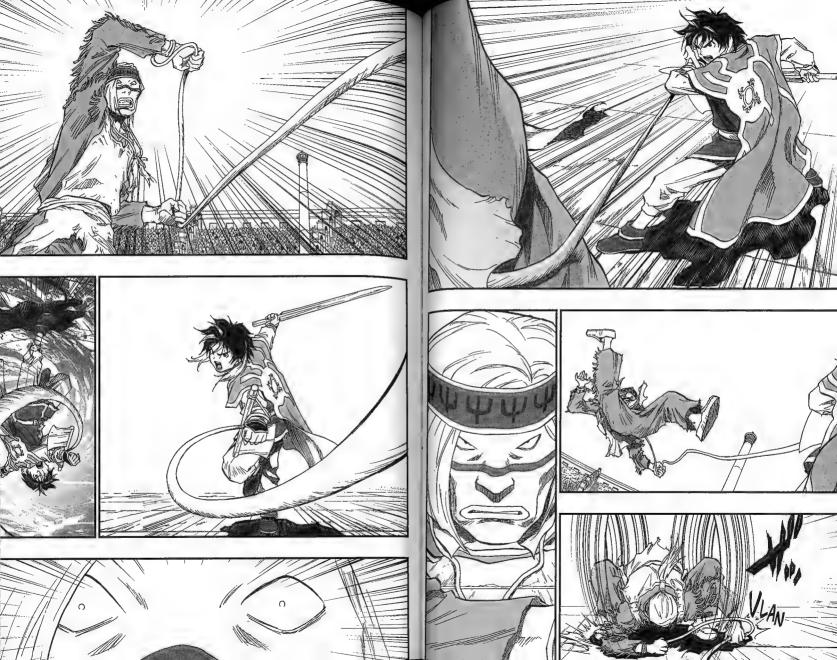






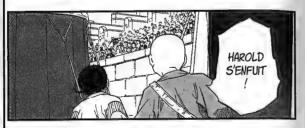










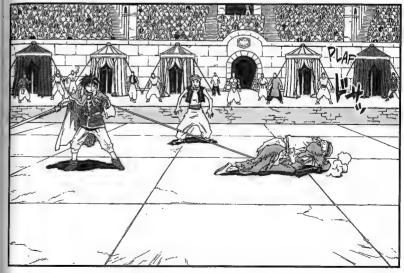


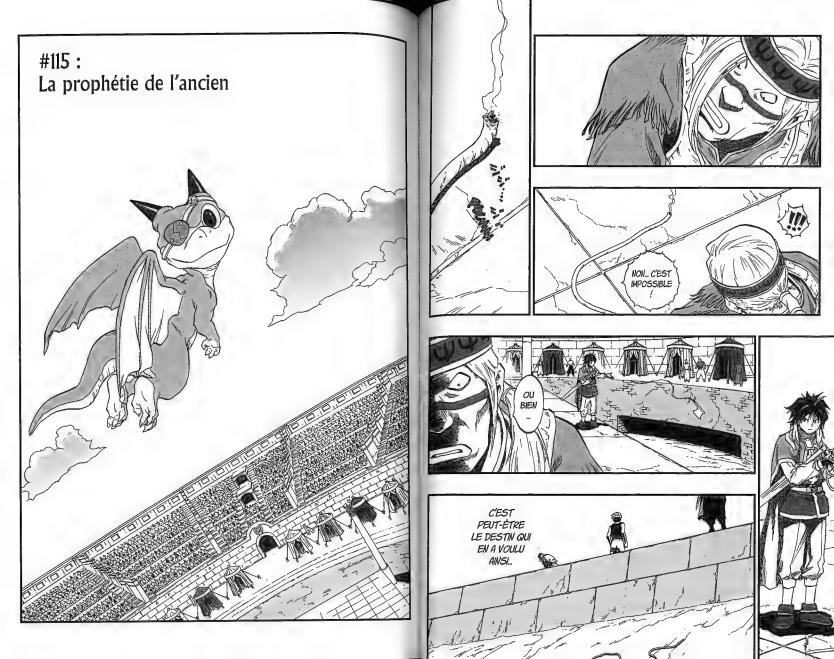
Tily (RAC

































DERRIÈRE LA LUMIÈRE SE CACHE LE MAL QUI PRÉCIPITERA LE MONDE

DANS LES

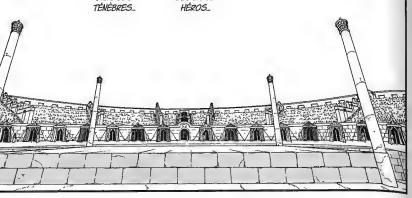
MÊME LUMIÈRE CONSUMERA TON ARME, ET TU METTRAS GENOU À TERRE DEVANT LE

CETTE

LORSQUE LA LUMIÈRE SE TROUBLERA, IL T'APPARAÎTRA À L'ENVERS...

CONTRÉE DE SABLE AU SOLEIL ARDENT, TU **AFFRONTERAS** UN HÉROS...

"DANS UNE

































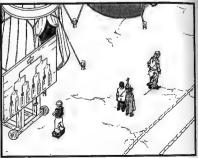
DÉJEUNER!

LE TOURNOI REPRENDRA

DANS UNE HEURE AVEC LA PREMIÈRE DEMI-FINALE











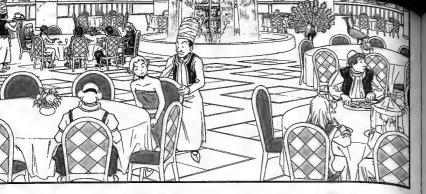


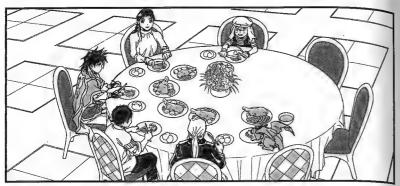




AROS! IL FAUT À TOUT PRIX REMPORTER

RÉCUPÉRER L'ORBE!





CORD

















AVANT TOUT!















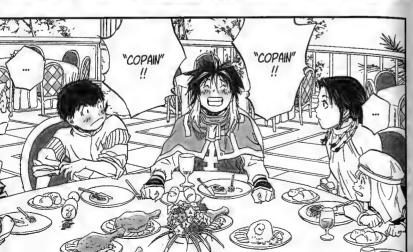


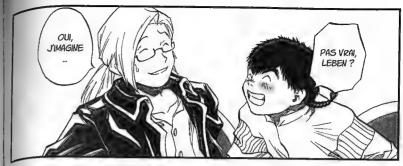




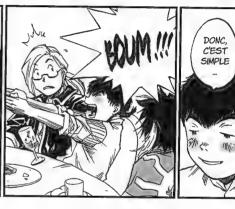








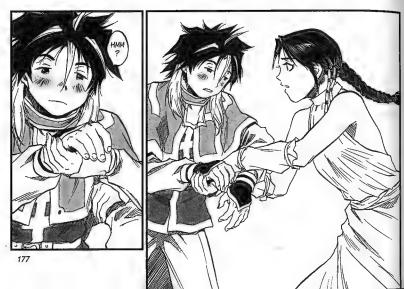




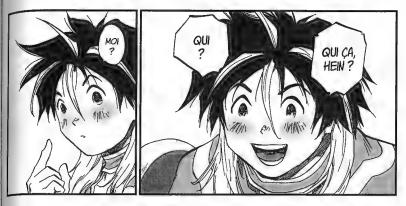










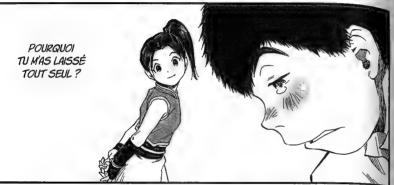


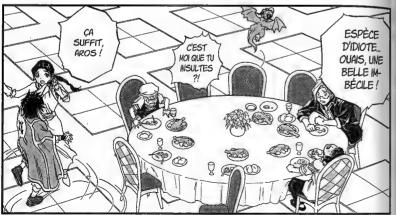


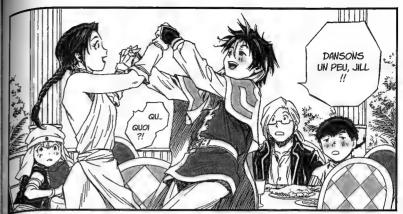


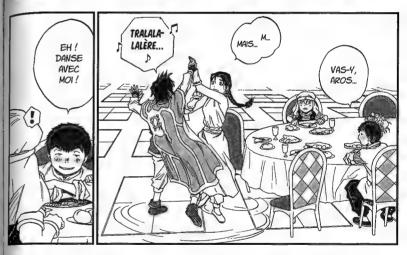
























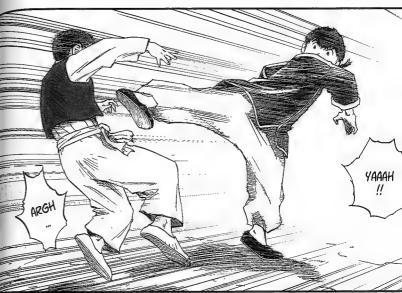


ON N'Y
PEUT RIEN... IL
Y A TOUJOURS
EU UNE ÉNORME
DIFFÉRENCE DE
NVEAU ENTRE
NOUS...













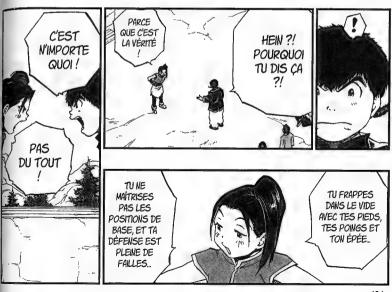






















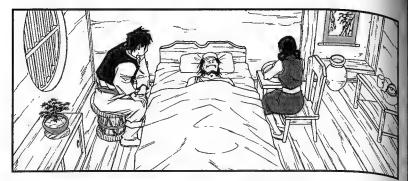
























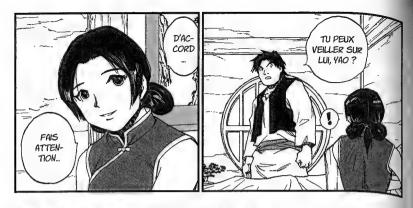










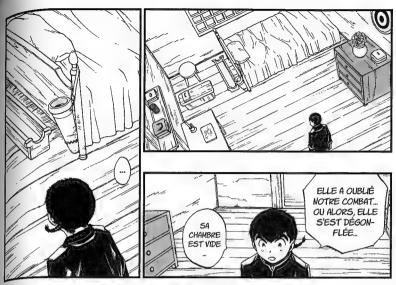






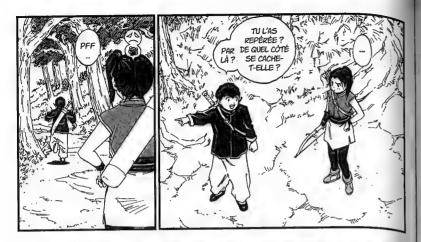


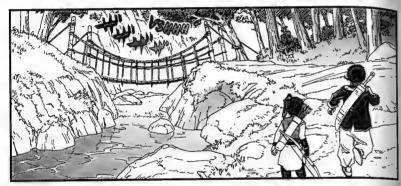










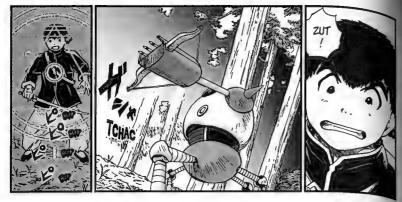


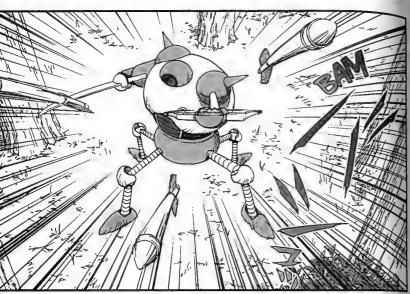






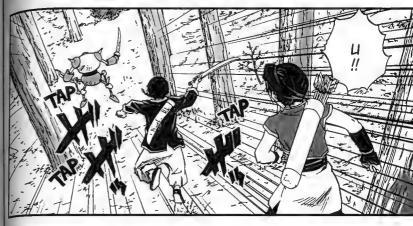




































TA DÉFENSE
TA DÉFENSE
ET ATTAQUE À
LA PREMIÈRE
OCCASION
!
GUE J'EN
FAIS AUTANT





LORSQUE JE ME BATS !!

HUMAIN OU
PAS, UN ARCHER
CHERCHE TOUJOURS
À ATTEINDRE SA CIBLE
DU PREMIER COUP! IL
RESTE SUR LE QUIVIVE ET GUETTE LA
MOINDRE SECONDE
D'INATTENTION
CHEZ SON ADVERSAIRE!



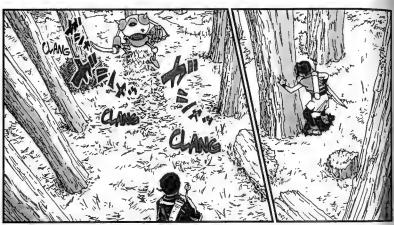
























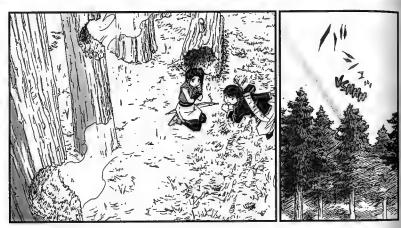


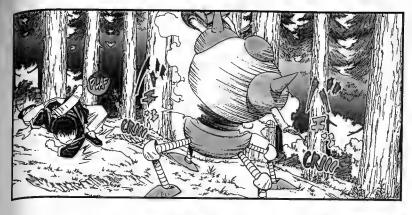


































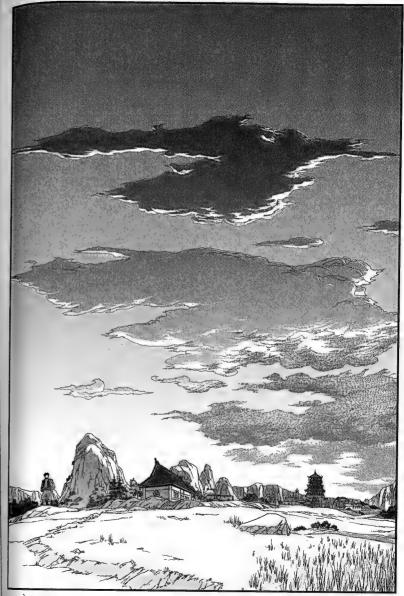












À SUIVRE...



## RÈGLES DES ÉLIMINATOIRES (ÉDITION DE CETTE ANNÉE)

CHAQUE CONCURRENT PORTE UNE CIBLE AU SOMMET DE LA TÊTE. SI CETTE CIBLE EST DÉTRUITE PAR UN ADVERSAIRE, SON PORTEUR EST AUSSITÔT ÉLIMINÉ. AUTREMENT DIT, LE CONCURRENT DE LA POULE QUI PARVIENT À PROTÉGER SA CIBLE JUSQU'AU BOUT SE QUALIFIE POUR LA SUITE DU TOURNOI.

### **DÉTAIL DES RENCONTRES**

IERS MATCHS: POULE Nº 1/POULE Nº 8

215 MATCHS: POULE Nº 2/POULE Nº 7

3<sup>ES</sup> MATCHS: POULE Nº 3/POULE Nº 6

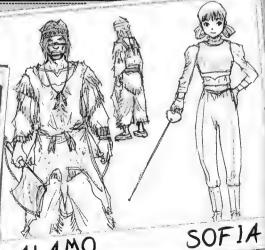
45 MATCHS: POULE Nº 4/POULE Nº 5



## DE NOUVEAUX CONCURRENTS TRÈS EN VUE!



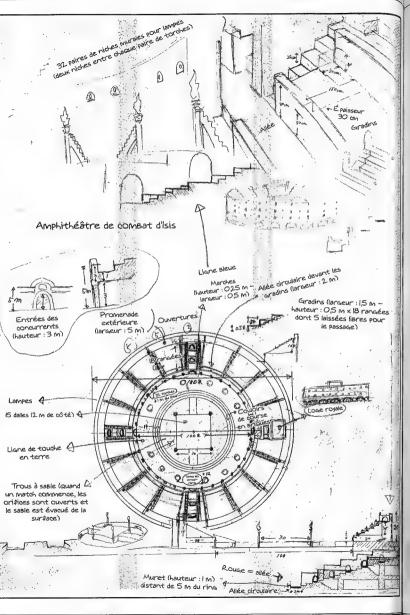


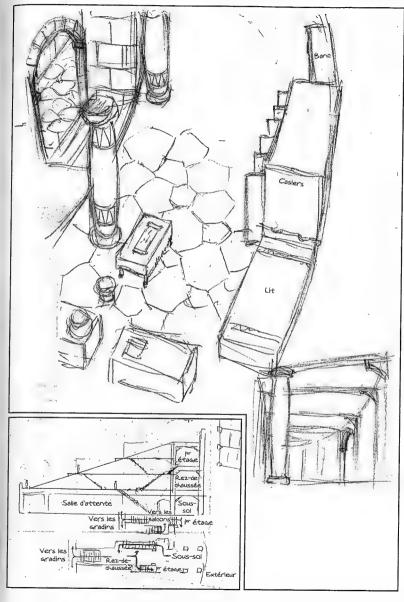


Un grand tournoi d'arts martiaux est organisé tous les quatre ans à Isis. Cette année, le vainqueur pourra demander tout ce qu'il désirera. Si vous pensez être assez fort, venez vous inscrire! Et que le meilleur gagne !



- Le tournoi est ouvert à tous les humains, hommes ou femmes, sans distinction.
- Il se déroule sur une seule journée, des éliminatoires jusqu'à la finale.
- Les concurrents ont accès à l'amphithéâtre pour s'entraîner avant le début des matchs.
- Le règlement est susceptible d'être modifié d'une édition à l'autre.
- 🚣 Le tournoi commence par une série de matchs éliminatoires.
- Les éliminatoires suivent le principe du « battle royale », c'est-à-dire que le dernier concurrent encore en lice de chacune des huit poules est déclaré vainqueur.
- real chacun des huit vainqueurs des éliminatoires accède ensuite aux quarts de finale.
- Seules les armes en bois fournies par le comité d'organisation peuvent être utilisées par les concurrents.
- Tout concurrent qui sera amené à abandonner, qui perdra connaissance ou qui sortira des limites du ring sera déclaré perdant.
- 🔆 Cette année, les modalités d'élimination ont été modifiées par rapport aux éditions précédentes.
- Tout concurrent utilisant une arme non approuvée par le comité d'organisation sera immédiatement disqualifié.
- Il est interdit aux concurrents de tuer leurs adversaires ou de leur causer des blessures pouvant laisser de graves séquelles, sous peine d'être disqualifiés.
- Le premier prix du tournoi diffère selon l'édition.
- Cette année, en l'honneur du trentième anniversaire de la rencontre du couple royal, le champion pourra demander en récompense tout ce qu'il désirera, dans la limite du faisable et du raisonnable.





## DRAGON QUEST SAGA EMBLEM OF ROTO – MONSHO WO TSUGU MONOTACHI E – vol. 11 © 2010 Kamui Fujiwara, Takashi Umemura/SQUARE ENIX CO., LTD.

© 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

First published in Japan in 2010 by SQUARE ENIX CO., LTD.

French translation rights arranged with SQUARE ENIX CO., LTD. and AC Media

through Tuttle-Mori Agency, Inc.

Édition française

Traduction: Jean-Benoît Silvestre

Adaptation graphique : Clair Obscur

Design couverture: Sava Design

Maquette couverture : Cerise Heurteur

ISBN : 979-10-355-0157-0 Dépôt légal : février 2020 Achevé d'imprimer en Italie par L.E.G.O.



# DRAG@N QUEST

LES HÉRITIERS DE L'EMBLÈME EMBLEM OF ROTO



MANA BOOKS ÉDITEUR CONNECTÉ

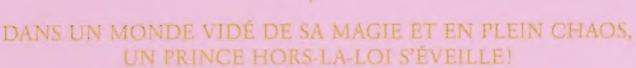
9 791035 501570











À Isis, le tournoi d'arts martiaux se poursuit : l'heure du dernier match des éliminatoires a sonné. Aros doit affronter Galbo, une brute épaisse croisée quelques jours plus tôt. Le vaincre ne devrait pas poser de difficulté, mais l'homme se montre bien plus fort que la fois précédente!

Le comportement étrange du concurrent suscite la méfiance de nos héros, qui vont devoir redoubler d'attention à l'approche des quarts de finale. Il semblerait qu'une force maléfique soit à l'œuvre... D'où vient-elle? Et surtout, quel est son but?

Découvrez Drugon Quest - Les Héritiers de l'emblème, une histoire inédite de l'univers fabuleux de Drugon Quest! Ce récit de dark fantasy, publié au Japon dans le Young Gangan (Übel Blau, The Arms Peddler...), surprendra les habitués de la licence avec son approche beaucoup plus sombre et violente...

Un prince en plein désarroi, un royaume en dérive : avant de sauver le monde, le héros devra d'abord se sauver lui-même!





ISBN 979-10-355-0157-0/PRIX: MB10

